

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yakni penelitian yang memperoleh data dengan cara induktif. Peneliti menggali masalah dengan cara berinteraksi dengan para partisipan secara langsung ke lapangan dan terlibat secara aktif dalam penelitian (Putra, 2012). Menurut Creswell (2015), menyatakan bahwa “penelitian kualitatif cocok digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian yang perlu dieksplorasi untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam”. Penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang mengungkap situasi tertentu yang ada di lapangan dengan cara mendeskripsikan kenyataan secara benar, disusun oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan data yang diperoleh dari situasi yang alamiah untuk menggambarkan isi penelitian. Desain penelitian ini, berusaha untuk menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai apa adanya. Menurut Sukardi (2003), pada desain ini peneliti tidak melakukan manipulasi variabel dan tidak menentukan peristiwa yang akan terjadi, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang sesuai dengan fakta di lapangan

Oleh karena itu, penelitian menggunakan pendekatan kualitatif ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi serta gambaran secara jelas mengenai kebenaran bahwa terdapat hubungan antara tayangan konten kreatif terhadap keterampilan motorik halus anak usia sekolah dasar.

3.2 Tempat dan Partisipan Penelitian

Subjek dari penelitian ini merupakan anak usia sekolah dasar kelas tinggi yang rata-rata berusia 10-12 tahun, dengan alasan bahwa perkembangan motorik halus anak pada usia tersebut sudah mulai memiliki keterampilan-keterampilan manipulatif menyerupai keterampilan orang dewasa serta sudah mulai melakukan kerakan rumit, cepat, dan kompleks yang dapat dimanfaatkan untuk membuat kerajinan yang berkualitas (Desmita, 2012). Oleh karena itu, karakteristik anak usia sekolah dasar kelas tinggi sudah mampu untuk meniru keterampilan yang ada

Silfa Maulanie, 2020

ANALISIS TAYANGAN KONTEN KREATIF TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan | Indonesia repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam tayangan konten kreatif. Siswa yang diteliti adalah 20 siswa dari kelas tinggi dengan sembilan orang dari kelas IV, enam orang dari kelas V, dan lima orang dari kelas VI. Penelitian ini berlokasi di SDIT Khoiru Ummah daerah Komplek Perumahan Griya Jatinangor 2, Tanjungsari, Sumedang. Alasannya adalah di SD tersebut rata-rata siswa kelas tinggi sudah memiliki HP dan kebanyakan sering menonton tayangan konten kreatif.

3.3 Prosedur Penelitian

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti membuat rancangan penelitian terlebih dahulu agar penelitian yang dilakukan dapat terlaksana dengan sistematis. Adapun prosedur penelitian dilaksanakan dalam beberapa tahap, diantaranya sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini, peneliti melakukan penetapan masalah yang diangkat dengan diawali mencari fenomena yang ada pada penelitian serupa yang sudah ada sebelumnya. Kemudian peneliti mempertimbangkan penelitian tersebut untuk dikaitkan dengan situasi dan kondisi yang peneliti temui di lapangan untuk diangkat ke dalam suatu masalah. Selanjutnya, peneliti menentukan karakter dari objek yang akan diteliti yang tentunya telah disesuaikan terlebih dahulu berdasarkan teori yang ada. Setelah itu, peneliti mulai menentukan dan merancang instrumen yang dapat menjadi alat untuk menjawab permasalahan tersebut. Peneliti menggunakan kuesioner yang di dalamnya terdapat soal yang berkaitan dengan aktivitas objek terhadap tayangan konten kreatif serta kaitannya dengan keterampilan motorik halus dan selanjutnya instrumen tersebut diuji terlebih dahulu, yakni dengan melakukan uji validitas dan uji reabilitas.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti mulai melakukan penelitian di lapangan, mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen yang telah dibuat. Pada tahap pelaksanaan, peneliti mulai memberikan kuesioner kepada responden, melakukan wawancara, serta mengumpulkan dekomendasi.

3. Tahap Analisis Data

Pada tahap ini, peneliti mulai menyeleksi dan menganalisis data yang telah didapat dari lapangan selama pelaksanaan penelitian. Peneliti mulai melakukan *skoring*, menyusun hasil wawancara, serta melakukan studi dokumentasi. Selanjutnya, peneliti menginterpretasikan data hasil penelitian dan menghubungkannya dengan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.

4. Tahap Penarikan Kesimpulan

Pada tahap terakhir ini, peneliti melakukan penarikan kesimpulan dari data yang telah diperoleh melalui serangkaian prosedur penelitian yang telah dilakukan serta memberikan saran untuk peneliti selanjutnya.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode dan teknik-teknik tertentu yang disesuaikan dengan jenis data yang diperlukan dalam penelitian dilakukan. Teknik pengumpulan data merupakan bagian yang sangat penting dalam menentukan hasil dari suatu penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.4.1 Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan instrumen dalam bentuk tes tertulis yang di dalamnya terdiri dari sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung dari responden yang sesuai dengan harapan peneliti (Sani, dkk. 2018). Keunggulan menggunakan kuesioner adalah dapat diberikan kepada banyak orang dalam waktu yang sama. Sedangkan kelemahannya adalah apabila terdapat pertanyaan yang kurang jelas, responden tidak memiliki kesempatan untuk menanyakan ketidakjelasan tersebut. Peneliti menggunakan kuesioner terbuka untuk mendapatkan jawaban yang beragam, karena responden dapat menjawab sesuai keinginannya, sehingga dapat ditemukan pula jawaban yang tidak terduga yang dapat membantu peneliti dalam menjawab rumusan masalah.

Analisis kuesioner ini, dijadikan sebagai data primer yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah. Pemberian kuesioner dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari responden mengenai

kebiasaanya dalam menonton tayangan konten kreatif serta mencari tahu dampaknya terhadap keterampilan motorik halus responden itu sendiri.

3.4.2 Wawancara

Menurut Herdiansyah (2013, hlm. 31), wawancara merupakan sebuah proses interaksi komunikasi yang dilakukan oleh setidaknya dua orang yang berbentuk tanya jawab, yang dilakukan atas dasar ketersediaan dan dalam *setting* alamiah, di mana arah pembicaraan mengacu kepada tujuan yang telah ditetapkan. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini tentunya dilakukan antara peneliti dengan responden. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan wawancara semi terstruktur, di mana wawancara yang dilakukan menggunakan pedoman yang berasal dari pengembangan topik dan peneliti akan mengembangkan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Wawancara semiterstruktur ini dipilih dengan alasan peneliti lebih bebas dalam bertanya dan bebas mengatur alur dan *setting* wawancara (Herdiansyah, 2013).

Penelitian menggunakan teknik wawancara ini didokumentasikan dalam bentuk catatan tertulis, hal ini dilakukan agar proses wawancara dapat lebih bermakna dan hasilnya dapat diarsipkan agar dalam pengolahan data dapat lebih mudah untuk diolah. Wawancara dilakukan kepada siswa menggunakan media daring dikarenakan situasi tidak mendukung untuk melakukan wawancara secara tatap muka dengan siswa. Adapun wawancara ini dilakukan untuk menggali informasi dari responden mengenai dampak dari tayangan konten kreatif terhadap keterampilan motorik halus anak usia sekolah dasar.

3.4.3 Studi Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara memperoleh informasi dengan cara menelaah dokumen, arsip, atau artefak (Sani, dkk. 2018). Dokumentasi pada penelitian kualitatif merupakan instrumen pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara. Dokumentasi ini mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian, kemudian dianalisis sehingga dapat mendukung dan memberikan pembuktian yang nyata dari suatu kejadian. Dokumentasi ini juga dapat dibuat sebagai lampiran data pendukung.

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan studi dokumentasi dari karya-karya yang pernah dibuat oleh responden guna mendapatkan informasi mengenai keterampilan motorik halus yang dimiliki responden. Dokumentasi tersebut dijadikan sebagai dokumentasi primer yang dapat membantu peneliti untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh suatu data. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen kunci yakni peneliti menjadi penentu dalam keberhasilan penelitian dimana peneliti sendiri yang menelaah dan menafsirkan data yang telah diperoleh.

Instrumen penelitian harus dirancang dengan teliti agar dapat menghasilkan data yang empiris. Oleh karena itu, untuk mempermudah pengumpulan data yang diperlukan, peneliti menggunakan beberapa instrumen penelitian, diantaranya sebagai berikut.

3.5.1 Pedoman Kuesioner

Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan untuk memperoleh data mengenai hubungan dan dampak tayangan konten kreatif terhadap keterampilan motorik halus seorang anak. Jenis kuesioner yang digunakan oleh peneliti bersifat terbuka, dengan alasan agar jawaban yang didapat lebih luas dan lebih fleksibel. Agar pembuatan kuesioner lebih terarah, maka peneliti membuat kisi-kisi pedoman kuesioner yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Komponen	Subkomponen	No Angket
1.	Tayangan konten kreatif	a. Kebiasaan siswa menonton tayangan konten kreatif.	1-2
		b. Jenis tayangan konten kreatif yang paling sering ditonton.	4
2.	Dampak dari menonton tayangan konten kreatif	a. Produk yang pernah dibuat dari hasil meniru tayangan konten	5-7

	terhadap motorik halus anak	kreatif beserta bahan dan alatnya.	
		b. Keterampilan motorik halus yang dilakukan dalam membuat produk: melakukan gerakan yang rumit (menulis, memotong, menggunting, menempel, melipat)	8-10
		c. Manfaat yang dirasakan dari menonton tayangan konten kreatif.	11-13

Tabel 3.2

Indikator Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 10-12 Tahun menurut Santrock
(dalam Desmita 2012a)

No	Indikator	Sub Indikator
1.	Membuat karya kerajinan berkualitas.	Karya yang dibuat memiliki nilai guna.
2.	Memiliki keterampilan manipulatif.	a. Karya yang dibuat memiliki kemiripan dengan aslinya. b. Mampu mengeksplorasi bahan dan alat dengan terampil. c. Bisa mengatasi kesulitan pembuatan produk.
3.	Melakukan gerakan yang rumit.	a. Melakukan gerakan memotong, menggunting, melipat, menempel, dengan terampil. b. Melakukan gerakan memotong, menggunting, melipat, menempel, produk yang rumit.

3.5.2 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dirancang oleh peneliti agar mempermudah pada saat proses pengumpulan data. Selain itu juga, pertanyaan yang diajukan menjadi lebih terarah dan informasi yang digali tidak terlalu meluas. Pedoman wawancara disusun berdasarkan masalah yang akan diteliti yang tentunya berdasar pada rumusan masalah yang telah dirancang sebelumnya. Adapun pedoman wawancara yang akan digunakan pada saat penelitian disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.3 Pedoman Wawancara dengan Responden

No.	Topik Pertanyaan
1.	Tayangan konten kreatif yang sering ditonton.
2.	Karya yang pernah dibuat dari hasil menonton tayangan konten kreatif.
3.	Dampak yang dirasakan dari menonton tayangan konten kreatif.

3.5.3 Dokumentasi

Instrumen dokumentasi berfungsi sebagai bukti konkret yang terjadi di lapangan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti selama proses penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa visual dan audio, berhubungan pengambilan data pada penelitian ini melalui daring maka dokumentasi yang diarsipkan berupa *screenshot* hasil kuesioner, hasil produk yang pernah dibuat anak dari hasil menonton tayangan konten kreatif, dan rekaman hasil wawancara.

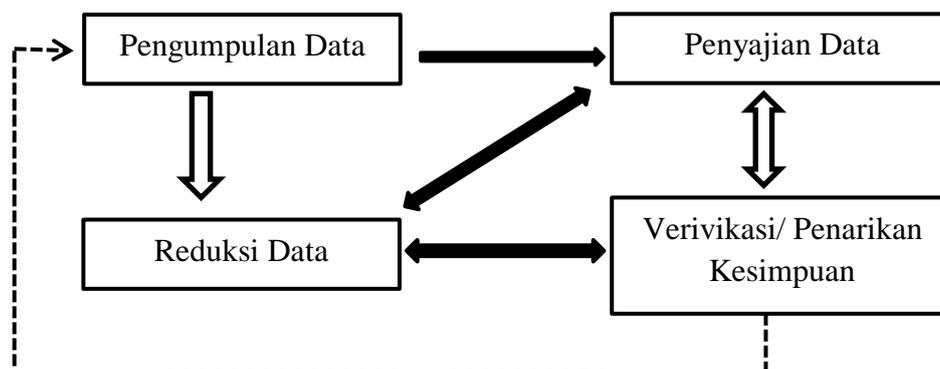
3.6 Validitas Instrumen

Dalam melakukan penelitian, instrumen yang digunakan harus valid. Valid berarti sesuai dengan kaidah pembuatan instrumen sehingga dapat mengukur apa yang akan diukur. Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk menunjukkan sah atau tidaknya alat ukur yang akan digunakan. Uji validitas yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pengujian isi dengan menggunakan pendapat para ahli (*expert judgement*). Instrumen yang akan melalui uji validitas adalah pedoman wawancara dan kuesioner untuk siswa mengenai dampak tayangan konten kreatif terhadap keterampilan motorik halus anak usia sekolah dasar. Ahli yang akan dijadikan sebagai *expert judgement* adalah dosen Seni.

3.7 Analisis Data

Analisis data merupakan cara untuk mengolah suatu data menjadi sebuah informasi, sehingga karakteristik data dapat dipahami dan dapat bermanfaat untuk menjawab permasalahan serta menarik kesimpulan dari masalah yang sedang diteliti (Setiawan, 2019).

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan melakukan studi dokumentasi, wawancara, serta kuesioner. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dan diinterpretasikan ke dalam bentuk deskripsi yang menggambarkan dampak dan hubungan tayangan konten kreatif terhadap keterampilan motorik halus anak usia sekolah dasar. Prosedur analisis yang digunakan berdasar pada teori yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman sebagaimana dikutip oleh Sani dkk (2018, hlm. 281) yang dilustrasikan pada gambar berikut.



Gambar 3.1
Jalur Analisis Data Menurut Miles dan Huberman

Pada praktiknya, tahap-tahap dari analisis data di atas saling berhubungan satu sama lain. Adapun agar lebih jelas, tahap-tahap tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Pengumpulan data, pada tahap ini peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dari hasil wawancara, kuesioner, serta studi dokumentasi.
2. Penyajian data, peneliti menyusun sekumpulan informasi dan disajikan ke dalam bentuk catatan lapangan ataupun dalam bentuk gambar, sehingga data

menjadi lebih mudah untuk diamati dan dipahami oleh pembaca. Selanjutnya, peneliti dapat menarik kesimpulan dari data yang telah disajikan.

3. Reduksi data, yakni proses penyederhanaan data kasar yang ditulis oleh peneliti ketika berada di lapangan. Cara mereduksi data adalah dengan cara menyeleksi data yang penting dan kurang penting secara ketat, membuat ringkasan, dan menggolongkan data dalam pola setelah data terkumpul peneliti mulai melakukan kegiatan analisis data yang telah diperoleh.
4. Penarikan kesimpulan, pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan secara berkala yang dibarengi dengan pengumpulan data di lapangan, yang mulanya peneliti akan mendapatkan kesimpulan yang terbuka, kemudian kesimpulan tersebut akan bertingkat menjadi kesimpulan yang kuat dan rinci yang hasilnya dapat mendeskripsikan jawaban dari rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya.

3.8 Isu Etik

Penelitian mengenai analisis tayangan konten kreatif terhadap keterampilan motorik halus anak usia sekolah dasar akan dilaksanakan di SDIT Khoiru Ummah terhadap kelas IV-VI yang berlokasi di Komplek Perumahan Griya Jatinangor 2, Tanjungsari, Sumedang. Dengan jumlah 20 siswa, yang terdiri gabungan dari kelas IV-VI. Peneliti memastikan bahwa penelitian yang dilaksanakan di SDIT Khoiru Ummah tersebut diteliti secara ilmiah. Semua data yang diperoleh dari hasil penelitian akan dirahasiakan dan nama responden akan diberikan inisial.

